Caern Fetish (Фетиш каэрна)	Уровень фетиша равен половине цены тотема, гнозис варьируется Существует множество разновидностей этого фетиша, но все они позволяют хранителю лунного моста общаться с тотемным духом каэрна. После активации фетиша духу каэрна можно задать один вопрос. Следующий вопрос можно задать в следующую фазу Луны. Материал фетиша связан с духом каэрна. Это могут быть птичьи перья, шерсть животных, камни.	Rage Across Appalachia (154)
Bionics/ Cybernetics (Бионика/аугметика)	Уровень варьируется, гнозис равен уровень+2 От фантатических устройств Азимова и Гибсона до аляповатого обвеса в духе династического Китая – союз человека и машины долгое время был мечтой ученых и писателей. Хотя даже в Мире тьмы это остается для большинства фантастикой, некоторые из Ходящих по стеклу и Хаккен на личном опыте знают, что это возможно. Ходят пугающие слухи о достижениях DNA и «Пентекса» в этой области. Так называемые базовые аугментации (не дающие доступа к дополнительным мистическим силам, например дарам духов) искусственно увеличивают физические атрибуты или усиливают восприятие. Примеры: • легированный эндоскелет – увеличение Выносливости; • словарная база данных – увеличение Интеллекта за счет книг; • миомерные мышцы – временное увеличение Силы; • глаза с системой распознавания/нацеливания – увеличение Восприятия; • устройства секреции феромонов – увеличение Харизмы; • автономные волокна – нечеловеческая координация и/или Ловкость; • устройство подсознательной гармонизации – изменение голоса для увеличения Манипулирования; • синаптические ускорители – необычайная Сообразительность; • синтетическая кожа – искусственное увеличение Внешности; • еще полсотни девайсов, навеянных киберпанком. Больший научный интерес в последнее время представляет вживление микрочипов кратковременной памяти с прямым подключением к глубинным центрам памяти в коре и стволе головного мозга. Они невообразимо дороги, их почти невозможно достать, часто они оказываются индивидуально несовместимы с мозгом реципиента – однако это гораздо удобнее и быстрее, чем введение данных в подсознание или обучение по книгам. Правило хорошего тона гласит, что базовые аугментации должны давать 1 точку любого атрибута за каждый уровень. Дополнительные возможности (увеличение нескольких атрибутов/способностей, имитация силы других фетишей/даров) могут быть оцифрованы по принципу «точка за точку», т. е. уровень бионики должен соответствовать уровню требуемого фетиша/дара. Естественно, при этом неминуемо возникает необходимость взаимодействия и даже конфликта с духами. Если имплантат должен менять свою форму вместе с телом владельца, ополовиньте его эффект: кибернетическая конечность 4 уровня будет давать только 2 точки в атрибутах. В тело перевертыша можно внедрять только фетишные имплантаты – даже техномагия несовместима с полудуховной природой оборотней. Игроки и рассказчики должны помнить о потенциальной	Book of the Weaver (44)

	опасности рассогласования работы мышц и их срабатывания без разминки. Энтузиаст, устроивший забег на скорости 75 миль/час на только что прочипованных ногах или использующий их в бою, не имея надлежащей физподготовки, окажется неприятно удивлен, порвав несколько мышц и связок. Однако риск для психики выше, чем для тела. Хотя это кажется естественным, обсчет работы 4 конечностей требует от мозга серьезной работы, и вторжение в этот процесс – величайший риск. Радикальные аугментации (или установка дополнительных конечностей) неминуемо имеют побочные эффекты от психосоматического дискомфорта (мышечных судорог, тяжелой мигрени, фантомных болей) до неизлечимой эмоциональной травмы (антисоциальных психозов, аутизма, эмоционального отчуждения, даже кататонии) или даже органических нарушений (например, паркинсонизма или подобных нейродегенеративных состояний, за которые Киберфрики получили обидное прозвище «Черные трясучки»). Чем выше уровень фетиша, тем выше риск и тем серьезнее последствия, но это отдается на откуп рассказчику.	
Scar Fetish (Фетишный шрам) **Tattoo Fetish (Фетишная татуировка)**	Многие гару с честью носят свои шрамы. В знак великого уважения и чести в шрам может быть вселен дух войны, сделав эту часть тела гару живым фетишем. Такой обычай встречается у Уктена, Вендиго, Черных фурий, Фианна и Потомков Фенрира, но некоторые племена вселяют духов в татуировки или пирсинг. Дух с большей охотой вселяется в шрам, который получен тем способом, который близок духу. Боевой шрам подходит для вселения духов смерти, войны, боли и духов предков, а шрамы от птичьих когтей понравятся духам ворона и сокола. Фианна делают искусные татуировки в виде кельтских узоров или глифов гару, потому что обычная наколка духа не прельстит. Особенность фетишной татуировки в том, что в случае ботча на броске активации она стирается, оставляя на память след, который постепенно исчезает. Уровень, сложность активации и силу этих фетишей определяет рассказчик. Новичкам не рекомендуется брать этот фетиш, так как его нужно заслужить. Перед вселением духа шрам должен быть надлежащим образом очищен. Обряд фетиша выполняется со сложностью +2 (максимум 10), потому что мало кто из духов согласен так близко соседствовать с сильной спиритуальной сущностью гару. В случае неудачного проведения обряда разъяренный дух может навредить не только мастеру ритуала, но и носителю шрама. Моколе при создании подобных фетишей клеймят себя золотом.	Werewolf Players Guide, 2nd Ed. (127) Mokole (65) Fianna revised (79) Red Talons revised (81) Wendigo revised (75)
Body of Scars (Шрам во все тело)	Гнозис 7 Это фетишный шрам от раны, которая могла бы стать смертельной (игромеханически это рана, из-за которой здоровье упало ниже уровня Обездвижен (Incapacitated)), куда вселяют какого-либо духа, связанного с ростом – обычно это дух кустарника или кролика. Если активировать фетиш перед боем, то шрам начинает медленно расти, наползая на все тело, и если владельца фетиша атакуют, то шрам в ту же секунду окажется в месте удара. Грубая ткань шрама служит защитой, добавляя 2 кубика к поглощению урона. В конце сцены шрам вновь обретает исходные размеры. Этот фетиш уродлив, но распространен среди большинства племен, включая, к сожалению, Танцоров Черной спирали, вселяющих туда бейнов болезни, дающих тот же эффект. Но изобретен он был до совращения Танцоров, поэтому лишь немногие гару считают, что этот фетиш несет в себе порчу.	Hammer and Klaive (73)

Powerful Medicine Bag (Сумка с могущественными амулетами)	Гнозис 8 Одна из разновидностей фетиша Medicine Bag (Сумка с амулетами). После активации фетиша окружающие люди воспринимают гару как человека независимо от того, в какой форме он находится (если гару творит насилие, морок не работает). Миньоны Вирма при этом воспринимают гару как духа-сородича. Активация фетиша требует концентрации. Сумки с амулетами создаются старейшинами Уктена и Вендиго и редко попадают в другие племена.	Werewolf: The Wild West (282)
Grand Klaive (Грандклейв)	Гнозис 7 Легендарное оружие европейских гару – меч, сделанный из серебра. Владелец фетиша теряет два пункта временного гнозиса. Живущий в клейве дух войны позволяет наносить аггравированные повреждения и другим противникам, не только гару. Если в клейве нет духа, то владельцу не придется выполнять привязку (attune) фетиша к себе, но агграву он будет наносить только оборотням. Грандклейвы встречаются очень редко и передаются из поколения в поколение, особенно среди Серебряных клыков и Теневых владык. Кроме духа войны, в фетише может обитать второй дух. К примеру, это может быть дух гнозиса, обеспечивающий владельцу магическую поддержку, дух огня, дающий дополнительные кубики на поглощение урона от огня, или даже дух-предок, дающий дополнительные точки, например, в Оккультизме (Occult) или Выживании (Survival). Быть вторым обитателем столько прославленного оружия – честь для духа. Клейв наносит сила+4 урона по сложности 7. Это аггравированные повреждения, наносимые серебром, поэтому гару не могут поглощать их, кроме как в родной форме (а метисы не могут поглощать вовсе). В Dark Ages – Werewolf грандклейв наносит сила+3 урона.	Werewolf: The Wild West (283) Werewolf the Apocalypse 2nd ed. (275) Werewolf the Apocalypse revised (303) Dark Ages – Werewolf (222)
Churjuroc's Tusk (Бивень Чурйурока)	Гнозис 9 Этот чёрно-пурпурный бивень принадлежал твари Вирма. Чёрные Спирали убили её за то, что она пыталась сожрать одного из Танцоров. Говорят, что есть ещё семь таких бивней (у твари было четыре пасти). Длина бивней около двух футов. С одной стороны надет платиновый шарик, а сам бивень полностью покрыт резным орнаментом. Один раз в полнолуние с помощью бивня можно призвать Нексус Краулера. Бейна необходимо задобрить, принеся Гару в жертву (даже если это будет призвавший). Затем Бейн выполнит для призвавшего задание, на которое требуется не более 24 часов. *(перевод Сноходца)*	Book of the Wyrm (110)
Soul Ruby (Рубин души)	Гнозис 7 Рубин души просто огромен. Цена драгоценного камня едва поддаётся исчислению, но главная его ценность — содержащаяся внутри сущность Танцора Чёрной Спирали. Рубин даёт своему владельцу телепатические советы, более того, зачастую у него есть ряд Познаний (определяются Рассказчиком), которыми он может поделиться с хозяином. Умерший Гару также может посещать владельца фетиша во снах, давая намёки о будущем. *(перевод Сноходца)* Второе издание уточняет: рубин имеет размер женского кулака.	Book of the Wyrm (111) Book of the Wyrm 2nd ed (146)
Heart of the Spirit (Сердце духа)	Гнозис 6 Миниатюрное сердце, вырезанное из розового кварца. Фетиш способен запасать в себе до 10 пунктов гнозиса, силы воли или ярости (нельзя хранить одновременно	Player's Guide 2nd ed. (126)

	разные трайты). Для запасания/изъятия пунктов трайта необходимо активировать фетиш. Число успехов на броске активации определяет число пунктов, которые были переданы фетишу/извлечены из него. В фетише обитает энглинг.	
Hearthstone (Камень очага)	Гнозис 8 Плоский камень продолговатой формы, который хранится в доме гару. Камень создает связь с Гайей и наполняет жилище миром и покоем. После активации фетиша помещение (размером с небольшой дом) становится подобием каэрна: гару способен восстанавливать гнозис, медитируя в нем. Фетиш работает только в постоянном жилище. В фетише обитает дух мира или покоя либо дух-предок.	Player's Guide 2nd ed. (126)
Runestones/ Soothsay Runes (Гадальные руны)	Гнозис 7 Этот фетиш может выглядеть по-разному: каменные руны с глифами гару, гадальные карты, хрустальные шары, кости или даже самодельные игральные карты. После активации фетиш позволяет видеть будущее. Четкость видения определяется числом успехов на броске активации. Что увидит гару и сколько успехов для этого нужно, определяет рассказчик. Попытка увидеть Апокалипсис всегда оказывается неудачной, а если гару все же сделает такую попытку и заботчит бросок, фетиш будет разрушен. Также фетиш не позволяет увидеть что-либо, касающееся Антелиоса (Red Star Anthelios). Потомки Фенрира считают, что это красный глаз Одина, мешающий увидеть правду. В фетише обитает дух времени, грёзы, загадки или мудрости. Прим. перев.: во второй редакции это фетиш 6 уровня.	Player's Guide 2nd ed. (126) Player's Guide to Garou (146)
Baneklaive (Бейнов клейв)	Гнозис 7 У Танцоров Черной спирали есть что противопоставить грандклейвам. Искусно изготовленные бейновы клейвы имеют длину меча, украшены извивающимися рунами, а после активации горят бледно-зеленым гибельным пламенем. Клинок сделан из серебра и несет в себе порчу Вирма. Танцоры плоховато владеют искусством закалки, поэтому фетиш наносит только сила+3 аггравированного урона по сложности 7. Несколько Танцоров разработали особые правила дуэлей на этих клинках. После активации фетиш прибавляет 1 кубик ко всем броскам Фехтования (Melee) и позволяет 1 раз за сцену высасывать гнозис из духов. Если удар по духу отнял у того хотя бы 1 пункт мощи (Power) или хотя бы 1 уровень здоровья (если дух материализован), владелец фетиша может сделать оппозитный бросок гнозиса клейва против гнозиса жертвы. Владелец фетиша получает столько гнозиса, сколько было набрано успехов.	Book of the Wyrm 2nd ed (145)
The Watch of Second Sight (Часы ясновидящего)	Гнозис 8 Говорят, что это самый могущественный из всех существующих фетишей. Это старинные карманные часы с искусно сделанным бронзовым циферблатом показывают точное время и позволяют заглянуть в прошлое. Говорят, что в них живет дух Парадокса, способный пронзать реальность. Владелец фетиша должен активировать его, чтобы увидеть события, произошедшие в том месте, где он находится. Каждый успех на броске активации позволяет углубиться в прошлое на 5 минут. Прошлое предстает перед владельцем фетиша так, будто он сам присутствует при этом, а участники событий кажутся призраками прошлого. Рассказчикам рекомендуется быть крайне осторожными, вводя в игру этот фетиш, потому что он позволяет	Ananasi (101)

	разгадывать почти любые тайны.	
Helios' Mirror (Зеркало Гелиоса)	Гнозис 4 От зеркала, которым Гелиоса выманивали в материальный мир, осталось лишь несколько осколков. Иметь такой осколок – большая удача. Даже самый мелкий осколок имеет не менее фута в длину, потому такие осколки не носят с собой, а хранят дома или в тайнике в Умбре. Владелец зеркала должен подумать о ком-то или о чем-то на дневной стороне Земли, и зеркало покажет это. Так можно вести наблюдение, пока не надоест или пока у объекта наблюдения не наступит ночь – зеркало не может показать ничего, что находится на ночной стороне планеты. Также зеркало не может показать то, что находится в Умбре, но позволяет, например, следить за бродячим кораксом, который давненько не являлся на общий сбор. Зеркало можно использовать в любое время дня и ночи, но не чаще раза в сутки. Злоупотребление зеркалом приведет к тому, что оно разобьется. Объект наблюдения даже не подозревает о слежке. Однако успешный бросок Восприятия+Эмпатии (Perception + Empathy) приведет к тому, что объект почувствует покалывание между лопатками или что-то в этом роде.	Corax (87)
Net of Stars (Звездная сеть)	Гнозис 5 Это мелкоячеистая сеть, похожая на рыболовную. После активации она испускает серебристое сияние, похожее на звездный свет. Использовать сеть можно по-разному. Если опустить ее в воду, то она наловит столько рыбы, что хватит накормить орду голодных медведей или нескольких гуралов в криносе. Если набросить ее на врага, то она надежно обездвижит его. Чтобы освободиться от сети, нужно обладать силой, достаточной для поднятия 1000 фунтов груза. Если протянуть сеть через загрязненный водоем, она очищает его (водоем должен быть небольшим: колодец, пруд, озеро). В фетише обитает дух медведя.	Gurahl (110)
Earthquake Maul (Сотрясатель земли)	Гнозис 7 Эта палица напоминает железный японский тэцубо, но сделана не из железа, а из дерева. В длину она имеет 5–6 футов, а в самом широком месте имеет толщину руки мужчины-силача. Навершие рукояти украшено кольцеобразным камнем. Дерево обработано магией и имеет твердость стали, а в ударной части есть короткие толстые шипы. Бывает такое, что перевертыш, желающий изготовить себе палицу для борьбы с кумо, обращается к великому духу, а тот отправляет его искать подходящее дерево. Но такое оружие встречается редко. Палица наносит сила+2 аггравированного урона по сложности 7, но истинная ее сила проявляется в разрушении того, что сделано человеком. Фетиш активируют одновременно с ударом, и, чем больше успехов набрано на броске активации, тем сильнее пострадает творение рук человеческих. 1 успех – сорвать дверь с петель, 3 успеха – разнести бетонный столб, 5 успехов – разворотить бронемашину. Зона поражения палицей не превышает фута от места удара, т. е. не получится обрушить здание с одного удара. Даже если фетиш не активирован, созданная человеком броня против него бессильна: кевлар и подобные материалы не дают кубиков на поглощение урона. В фетише обитает дух землетрясения.	Hengeyokai (117)
Blade of the Kings (Оружие королей)	Гнозис 6 Это может быть меч, палица, алебарда, копье, секира или любое другое оружие древних моколе. Порой древние засыпают сном королей, оставляя оружие лежать рядом. Обычно такое оружие имеет серебряную режущую	Mokole (67)

	кромку и наносит аггравированный урон. Кроме того, оно меняет свою форму вслед за владельцем. Если у моколе в форме архид есть кисти рук с возможностью держать предметы (Grasping Hands), то этим оружием он сможет пользоваться и в форме архид. В фетише обитает дух-перевертыш, такой как дух бабочки или осьминога. Для любого изменения металлических или каменных частей фетиша владелец должен воззвать к имени духа.	
Blowpipe of Anamnesis (Трубка воспоминаний)	Гнозис 7 Это трубка, сделанная из древесины сейбы. Древесина должна быть получена так, чтобы дерево не погибло. На трубке вырезаны знаки королей. В трубку насыпают порошок, сделанный из ритуальных растений, а потом выдувают его в нос цели: сначала в одну ноздрю, затем в другую. Это облегчает проведение обряда воспоминаний (Rite of Anamnesis): мастер ритуалов снижает сложность обряда на 1 за каждую точку в своем дополнении Ритуалы (Rites). В фетише обитает дух яда.	Mokole (67)
Indomitable Eye (Неукротимый взор)	Гнозис 9 Маленький красный камень (чаще всего гранат), носимый между бровей, в проекции третьего глаза. Индийские мифы говорят о Каме, боге любви, который пытался соблазнить Шиву молодой женщиной, чтобы отвлечь его от медитаций и йоги. Но Шива распылил Каму лучом из своего бинди и вернулся к медитации. Это один из самых могущественных индийских бинди. После активации фетиш дает владельцу неуязвимость от любых посягательств на его мысли и эмоции. Кроме того, фетиш наказывает того, кто пытается такое сделать. Попытка воздействия на эмоции и мысли владельца фетиша дарами, дисциплинами, магией или чем-то в этом роде идет по сложности 10. Кроме того, злоумышленник получает 1 уровень бэшингового урона за каждую точку гнозиса, арете или подобного трайта – у него случается приступ страшной головной боли. Таким образом, Теневой владыка с гнозисом 6, пытающийся воздействовать на нагу с Неукротимым взором посредством дара Повиновение (Obedience), вынужден делать бросок по сложности 10 и получает 6 уровней бэшинга.	Nagah (102)
Dart of Nullify (Уничтожающая стрелка)	Гнозис 7 Метательная стрелка из птичьей кости, утяжеленная золотой пылью и снабженная павлиньим пером. Во время броска стрелка становится невидимой для всех, кроме владельца. Когда стрелка достигает цели, та ничего не чувствует. Цель не может использовать гнозис и ярость (а вампир не в состоянии тратить кровь), пока в ней торчит стрелка. Обнаружить стрелку сложно – это требует броска Восприятия+Загадок (Perception+Enigmas) по сложности 8. Стрелка наносит бэшинговый урон, равный силе. Выдергивание стрелки из себя не наносит урона, но после этого жертва наконец-то начинает чувствовать боль в месте попадания и получает штраф от раны на столько же ходов, сколько в ней пробыла стрелка.	Nagah (100)
Eye of Ptah (Глаз Пта)	Гнозис 7 Это черный кристалл диаметром около 5 дюймов. Если нувиша хочет узнать о чем-то сокрытом, он должен вставить фетиш в глаз и потратить пункт гнозиса. Фетиш игнорирует любую маскировку, позволяет увидеть спрятанное оружие и раскрывает тайны, но не дает объяснений. Если в здании заложена бомба, а нувиша рассматривает его сквозь кристалл, то он сразу поймет, что здание взорвется, но не увидит расположение взрывчатки. Глаз Пта не ищет сокрытое – он дает понять, к чему оно может привести.	Nuwisha (53)
Mystery Machine	Гнозис 8	Ratkin (75)

(Мистическая машина)	Один из самых ценных фетишей раткинов – дом на колесах. Он выглядит как побитый фургон[1], но ритуалы превращают его в дом для кочевой стаи раткинов. Места в фургоне хватит, чтобы там могли улечься 2–3 человека, но роденсов туда может набиться множество. У машины отвратительный расход бензина, но она может работать на чистом гнозисе. Молитва или медитация внутри фургона позволяет машине ехать целый день за каждый потраченный пункт гнозиса. Машину трудно выследить: водитель может трижды в день активировать фетиш, что дает эффект дара Silent Running (Тихий бег). Внутри фургона имеются все условия для безопасной медитации: сложность всех бросков медитации и восторга (Rapture) снижена на 1. Дух машины пробужден и виден в Умбре во время путешествия в материальном мире. Включив дальний свет, водитель отправляет машину в Умбру; каждый пассажир при этом должен потратить пункт гнозиса, после чего водитель делает бросок гнозиса по сложности, равной местному значению Преграды (Gauntlet). В Умбре водитель может активировать фетиш, получив эффект чары Airt Sense (Чувство направления), чтобы не заблудиться. В настоящее время этих машин всего несколько. Говорят, что Бегущие-по-туннелям готовы убить, лишь бы заполучить такой фетиш.	
Fragment of Oversea (Кусочек Надморя)	Гнозис 8 Рокеа считают метеориты частями тела Надморя, которые были так сильно обожжены Раной, что отвалились. Из них получаются самые желанные фетиши. Их существует не больше дюжины, и каждый обладает своей особенной силой. Один из них при активации полностью исцеляет владельца. Другой горит ярким светом, ослепляя тех, кто смотрит на него, и испепеляя вампиров, как лучи солнца. Третий, известный как Посланник Раны, взрывается подобно ручной гранате, но при этом остается цел. Если рассказчик разрешит игроку обладать Кусочком Надморя, они вместе должны решить, какой силой он обладает, какого духа в себе содержит и как персонаж смог получить такое чудо.	Rokea (82)
Jarlhammer (Молот ярлов)	Гнозис 6 Эти могущественные двуручные молоты - вершина кузнечного мастерства племени. Как и меньшие Железные Молоты, они делаются из инкрустированного серебром железа и охлаждаются в крови только что убитых врагов. Фенрир заточают в них духов войны и серебра. Каждый Молот причиняет Сила + 3 тяжких повреждений. Они считаются повреждениями от серебра и не поглощаются Гару. Только Гару может метнуть такой молот, и на расстояние только 4,6 м за пункт силы. Когда удар Молота Ярлов убивает очередную жертву, молот разражается мощным громовым раскатом. Это не имеет игрового эффекта, но сообщает врагам и друзьям, что погиб еще один враг Великого Фенрира. Существуют семь таких молотов; некоторыми владеют могучие ярлы, и как минимум один утрачен. У каждого - свое имя и сила. Разящий Кузнец пылает огнем и каждым ударом причиняет дополнительный уровень огненных повреждений. Дробящий Зуб может размолоть любой камень в порошок, каждым ударом уничтожая кубический фут камня. Догоняющий Копья летит в три раза дальше, чем его братья, и его владелец не страдает от штрафов на расстояние. Пожиратель Троллей дробит кости и разбивает броню; противники теряют один дайс на поглощение против его	Get of Fenris revised (84) Get of Fenris (49)

	повреждений. Яркая Рука сияет светом солнца и луны; противники, которые полагаются на зрение, теряют два дайса при попытке атаковать владельца. Коготь Ведьм зачарован против магии врагов, давая владельцу три дополнительных дайса на все броски Силы Воли против воздействия на разум. Орел Боли оставляет раны, пульсирующие болью. Раненые им враги получают удвоенные штрафы за ранения. *(перевод Алхора)* В первой редакции такой молот называется Молотом Тора (Hammer of Thor) и возвращается в руку владельца после броска.	
Watcher's Shield (Щит смотрителя)	Гнозис 8 Этот маленький деревянный символ в форме щита вешается на шею. Активированный, он добавляет пять дайсов на поглощение, но только против трусливых атак. Только один противник за раунд сможет прицельно выстрелить в носящего символ; для любых других атак со спины или из засады, владелец получает пять дополнительных дайсов на поглощение. Чтобы создать этот фетиш, создатель должен заточить в него дух черепахи или дух бдительности. *(перевод Алхора)* В первой редакции фетиш называется Щитом Хеймдаля (Shield of Heimdall).	Get of Fenris revised (85) Get of Fenris (49)
Bronze Labrys (Бронзовый лабрис)	Гнозис 7 Это древнее оружие, ведущее свое происхождение со времен золотого века племени Черных фурий, когда после Троянской войны они стали защитниками порядка в Афинах и каждый нарушитель закона страшился их. Немного таких фетишей осталось, и они сделаны из бронзы, как и большинство орудий и доспехов того времени. Бронзовый лабрис – лишь один из примеров древних фетишей. Рассказчик и игроки могут придумать свой древний фетиш, соответствующий предыстории их хроники. Бронзовый лабрис наносит сила+5 аггравированного урона и наделен силой духов Фурий из первой стаи. Владелец фетиша получает возможность блокирования удара на каждом ходу без разделения кубиков и штрафа за множественные действия. Кроме того, фетиш может хранить в себе до 5 пунктов гнозиса, которым его владелец может распоряжаться как угодно без разделения кубиков и штрафа за множественные действия. Этот гнозис владелец лабриса потом восполняет за счет своего. Наконец, раз в день лабрис может углубиться на 3 фута практически в любую неживую материю – так можно прорубить дыру размером с человека.	Black Furies revised (86)
Umbral CB (Умбральная рация)	Гнозис 8 Рация из кабины фуры, обладающая важным качеством: она не принимает радиосигналы материального мира, но позволяет поддерживать связь с любым гару в Умбре. Обычно эти фетиши создают могущественные теурги из лагеря Дезертиров. Перед уходом в Умбру гару кладет свою руку на рацию, после чего владелец фетиша находит частоту его канала. Пока путешественник находится в Пенумбре, сохраняется связь между ним и владельцем рации. Если путешественник уходит в Ближнюю Умбру, владелец рации должен сделать дополнительный бросок активации фетиша по сложности +1. Если путешественник ушел в Глубокую Умбру, требуется еще один бросок, но уже по сложности +3.	Bone Gnawers revised (79)

	Правила радиопереговоров священны. Владелец рации берет в руки микрофон и приветствует путешественника в Умбре: «Ссущий-против-ветра! Ссущий-против-ветра! Как слышно? Приём». После этого он выясняет, где находится путешественник: «Где вы? Приём». Затем гару в мире духов описывает свое местонахождение, сопровождая его ритуальными фразами «как слышно?» и «приём». Если необходимо, гару может прервать сеанс связи магическими словами: «Принято. Отбой».	
Gaia's Ghost Shirt (Призрачная рубашка Гайи)	Гнозис 7 Плетеная из травы рубаха, добавляющая 2 кубика к броскам поглощения урона. Если Дитя Гайи не сражается, а пытается успокоить противника, то рубаха добавляет не 2, а 4 кубика. Если Дитя Гайи вообще отказывается ввязываться в конфликт, рубаха добавляет 5 кубиков. Кроме того, фетиш позволяет игнорировать пятиранговый дар Потомков Фенрира Fenris' Bite (Укус Фенрира), четвероранговый дар Теневых владык Open Wounds (Кровоточащие раны) и следующие дары Танцоров Черной спирали: Foaming Fury (Пенящаяся ярость), Crawling Poison (Яд паука) и Balefire (Погребальный огонь).	Children of Gaia (53)
Boar's Tusk (Бивень вепря)	Гнозис 7 Здоровенный кабаний бивень на кожаном шнурке сразу показывает окружающим, что с его владельцем шутки плохи. За каждый успех на броске активации владелец получает 1 дополнительный уровень здоровья, за каждые 2 успеха – дополнительную точку выносливости. Эффект длится 1 сцену.	Fianna revised (79)
Threefold Axe (Тройной топор)	Гнозис 7 Вершина кузнечного мастерства племени Фианна – оружие, смертельное для фей, перевертышей и нежити. Топор сделан из сплава холодного железа, серебра и золота, имеющего прочность стали. Естественно, это невозможно без ритуалов ковки и помощи духов. Духи внутри топора наделяют его свойствами каждого из используемых металлов. К сожалению, каждый металл в сплаве уже не может считаться чистым, потому, например, гару могут поглощать нанесенные им повреждения. Топор наносит сила+3 аггравированных повреждений, сложность попадания – 7. По вампирам, феям и перевертышам с уязвимостью к серебру или золоту топор наносит 2 дополнительных кубика урона. Если жертва может поглощать аггравированные повреждения, она в состоянии поглотить урон от топора. В топоре обитают сразу три духа: земли, солнца и луны. Уговорить их сосуществовать почти так же сложно, как и выковать топор, но объединенная магическая сила земли, солнца и луны стоит того.	Fianna revised (79)
Hunter's Bone (Кость охотника)	Гнозис 7 Скелет мелкого хищника, убитого одним укусом создателя фетиша. С этим скелетом обходят вокруг определенного участка, после чего закапывают фетиш в его центре. Любой гару, знающий, где закопан фетиш, может прийти туда и попытаться воспользоваться его силами (активировав фетиш). В случае успеха гару узнает обо всем, что происходит на этом участке, пока сохраняет концентрацию или пока не закончится сцена (в зависимости от того, что произойдет раньше). Для создания фетиша гару должен провести ритуальную охоту, а затем привязать дух животного к его тушке. Если фетиш выкопать, он утрачивает свою силу, а дух получает свободу.	Red Talons (51)
Assassin's Klaive (Клейв ассасина)	Гнозис 5 Легендарные теурги Теневых владык создавали клейвы для убийства своих противников. Такие клейвы предназначены для ношения под одеждой и напоминают	Shadow Lords (54) Shadow Lords revised (80)

	стилеты, а не большие ножи. Потратив пункт гнозиса, владелец фетиша может окружить себя полнейшей тишиной на сцену, лишиться запаха на час или не оставлять следов в течение дня. В revised edition уточняется, что в фетише обитает дух змеи, а сам он имеет цвет кости и может быть сделан не из серебра. Клейв ассасина наносит аггравированный урон в количестве, равном силе владельца, и поглощение этого урона идет по сложности +1.	
Owl Talon D'siah (Коготь совы)	Гнозис 7 В наши дни известно о двух оставшихся древних кремневых ножах. Эти ножи напоминают не полумесяцы, а совиные когти. Коготь совы обладает всеми качествами лунного ножа (фетиш 3 уровня), но в нем обитает второй дух – дух пустынной совы. При активации фетиша во время удара и краже гнозиса у жертвы дух совы передает энергию владельцу фетиша, восстанавливая его временный гнозис. Временный гнозис не может вырасти выше постоянного. Если активировать фетиш при ударе по египетскому вампиру, то у жертвы отнимается пункт крови, превращающийся в 2 пункта гнозиса для владельца ножа. Это неправильный гнозис, способный вызвать бешенство у гару. Сложность бросков на безумие снижается на 1 за каждый пункт такого гнозиса, имеющегося у оборотня. Сложность бросков возвращается к нормальному значению после того, как будет потрачен весь неправильный гнозис.	Silent Striders revised (82)
Mummy Amulets (Амулеты мумии)	Гнозис 8 У Странников заключены длительные взаимовыгодные пакты с мумиями, и некоторым гару мумии завещали мистические амулеты. Надетый амулет повышает один атрибут до 6 (в форме хомид, для других форм действуют соответствующие бонусы/минусы). Каждому амулету соответствует какой-либо атрибут. Если носить амулет дольше чем сцену, он плохо влияет на гару, даже может погрузить его в харано на несколько недель. Ходят слухи, что гару, носящий амулет, становится заметен для мумий, служащих Апепу. Это одни из самых ценных фетишей, поскольку гару не знают, как производить их. Тот, кто потеряет Амулет мумии, или отдаст его в лапы вампира или мага, немедленно теряет две точки постоянной Мудрости (Wisdom) и одну точку постоянной Чести (Honor).	Silent Striders (51)
Dragon Klaive (Драконий клейв)	Гнозис 5 Эфес азиатского клейва имеет форму драконьей пасти (в Азии дракона считают воплощением Уктены). Владелец фетиша может пользоваться им как обычным клейвом, а может потратить 1 пункт гнозиса фетиша для испускания пламени из эфеса (5 кубиков аггравированного урона). Когда весь гнозис в фетише иссяк, клейв нуждается в перезарядке путем погружения его в чистую воду, освещенную луной, в течение двух недель. Если хотя бы одна ночь была пропущена, перезарядку нужно начинать заново.	Uktena (51)
Bane Lock/Bane Seal (Оковы бейна)	Гнозис 8+ Этот фетиш может иметь вид рисунка на песке, глиняной статуэтки, сумки с амулетами или камушка причудливой формы и расцветки. В него вселяют могущественного дружественного духа, силу которого используют для удержания бейна в тюрьме (обряд Bane Binding на стр. 51). Дух в фетише и бейн в тюрьме хватаются друг за друга, не позволяя сбежать. Фетиш имеет силу в руках гару, добровольно согласного охранять бейна. Об этом фетише знают немногие гару, и они знают, что дух может быть заключен в этом фетише против своей воли.	Uktena (52) Uktena revised (78)

	Прим. перев.: в редакции revised гнозис фетиша равен 7, а внутри него обитает могущественный слуга Вивер. Фетиш нужно расположить рядом с местом заточения бейна и кормить гнозисом. В зависимости от силы бейна фетиш может требовать до 5 пунктов гнозиса в месяц, а то и больше. Рассказчик может решить, что фетиш потребляет по 1 пункту гнозиса за каждый успех, полученный на броске ритуала заточения бейна. Если фетиш не кормить, он слабеет, и бейн может вырваться на свободу. Некоторые гару вселяют в фетиш духов, способных черпать энергию напрямую из каэрна или нескольких каэрнов. Неудивительно, что разрушение каэрнов привело к освобождению множества злых духов.	
Ghost Canoe (Призрачное каноэ)	Гнозис 8 Полноразмерное каноэ, способное вместить нескольких гару и плывущее по землям Умбры, как будто это вода. Фетиш позволяет владельцу ориентироваться в Умбре так, будто он обладает чарой Airt Sense (Чувство пути). Фетиш необходимо активировать и сделать «шаг в сторону», при этом каноэ также оказывается в Умбре. Эффект от активации длится 1 день, по истечении этого срока необходимо активировать фетиш еще раз, чтобы выйти из Умбры. В фетиш вселяют любого духа, обладающего чарой Airt Sense (Чувство пути).	Wendigo (51)
Ghost Dance Shirt (Рубашка призрачного танца)	Гнозис 7 Это кожаная рубашка, владелец которой неуязвим для пуль и стрел – они облетают или отскакивают от него. Лишь магический предмет способен навредить владельцу фетиша – шанс попадания определяется оппозитным броском гнозиса фетиша и гнозиса/арете/силы воли предмета или его создателя (решает рассказчик). Рубашка не дает защиты от оружия ближнего боя, когтей, кулаков и т. д. – только от пуль и метательных снарядов: болтов, стрел, шрапнели, брошенных камней и выстрелов из пращи. Такие рубашки священны, и их создание требует многочисленных молитв могущественному джагглингу, которого убеждают поселиться в фетише. Как правило, это ворон, благословенный вестник солнца. Если кто-то обращается с таким фетишем без должного почтения, большинство Вендиго приходят в ярость и стремятся отнять рубашку. Прим. перев.: в редакции revised рубашку шьют из шкуры или кишок тюленя и украшают искусно сделанным нагрудником (брестплейтом). Для создания нагрудника насаживают на сухожилие бусины, сделанные из ракушек, костей, тростника, стекла и металла. При шитье рубашки выполняется обряд создания фетиша – создатель фетиша воет, поет, молится и взывает к выбранному им духу при каждом втыкании иглы, уговаривая его вселиться. Для того, чтобы еще сильнее прельстить духа, рубашку обычно украшают его символом. Рубашка считается пошитой лишь тогда, когда в нее вселился дух. Если носить этот фетиш вне боя, он лишает владельца сообразительности (Wits) по 1 точке в день: духу так нравится участвовать в перестрелке, что он подталкивает владельца к этому. При нулевой сообразительности гару впадает в бешенство при малейшем неудобстве или провокации.	Wendigo (52) Wendigo revised (76)
Nogunqaaq and Itungunqaaq, the Spear and Mask of Destiny (Ногункаак и Итунгункаак, Копье и Маска судьбы)	Гнозис 8 Уникальный фетиш. Разящее острие Ногункаака способно пронзить все плоскости Теллуриана: Подземный мир, Землю, Преграду (Gauntlet), Пенумбру, сферы Ближней Умбры, Мембрану и Глубокую Умбру, – раня все на своем пути. Наконечник копья сделан из серебра, пропитанного лунным светом. Древко – сосулька извилистой формы, внутри которой	Wendigo revised (75)

	заточена молния. Посмотрев на врага сквозь глаза деревянной маски Итунгункаак, можно услышать отголоски его решений и предугадать его действия, потому что мысли распространяются сквозь плоскости бытия. Мысль о смене формы или обращении к духам почти всегда можно услышать заранее, и владелец Итунгункаака узнает о маневре противника до того, как тот хотя бы пошевельнулся. Сведущие теурги и мастера ритуалов знают, что Ногункаак последний раз видели в 1896 г. у хитрого рагабаша по кличке Шаровары. В Доусоне Шаровары выиграл копье в покер у гару Йоппе Хамбера родом из Европы. Местные Вендиго из Мусхайда – друзья Шароваров – сомневались, что это на самом деле Нодункаак. Шароварам пришлось продемонстрировать мощь копья, пронзив реальность, после чего в материальный мир явились несколько опасных джагглингов и особенно мерзкий вихрь из Глубокой Умбры. Когда с ними разобрались, Шаровары заявил, что не знает, где Хамбер взял Копье судьбы, но берется лично доставить его к мастерам ритуалов в Нунавут, так как не доверяет никому, кроме себя. К сожалению, в тот день, когда он ушел, на перевале Чилкут сошла лавина, которая, видимо, погребла Шаровары вместе с Нодункааком под сотней футов снега. Итунгункаак появляется только тогда, когда Нодункаак взывает к ней, а это значит, что оба фетиша потеряны.	
Bindrune Amulet (Рунный амулет)	Гнозис 8 В словах есть сила. В тот момент, когда ребенок узнает, например, слово «дерево», он больше не может думать о деревьях и говорить о них по-другому, не используя это слово. Слова определяют видение мира, и их сила настораживает гару – особенно сила записанных слов. Поэтому оборотни редко даже задумываются о фетишных глифах, но иногда теурги Серебряных клыков, Детей Гайи и (особенно) Ходящих по стеклу создают их. Потомкам Фенрира и Черным фуриям противна сама идея таких фетишей – это одна из немногих вещей, где они сходятся во мнениях. Одним из таких фетишей стал Рунный амулет. Он всегда сделан из серебра, а на его лицевой стороне выгравировано несколько глифов, соединенных между собой и образующих новый, доселе не виданный глиф. Их соединяет между собой и наделяет силой дух, обитающий в фетише. Неясно, как это вообще происходит, но большинство теургов считает, что дух во время вселения превращается во что-то иное. Отсутствие ясности в этом вопросе привело к тому, что общество гару отвергает Рунные амулеты. Владение таким фетишем приводит к потере Известности (Renown) у гару любого племени, кроме Ходящих по стеклу. Получив Рунный амулет, гару лишается 1 точки Чести (Honor). Если же гару сам создал Рунный амулет, он лишается 1 точки постоянной Чести (Honor) и 3 точек временной Мудрости (Wisdom) за столь кошмарный поступок. Кроме того, ношение серебряного амулета лишает владельца 1 точки гнозиса. Но даже этого недостаточно, чтобы запретить использование Рунных амулетов. Особенно это касается Ходящих по стеклу, у которых куда меньше предрассудков по отношению к этим фетишам. Если Рунный амулет представляет собой фамильную ценность, то его владелец может решить, что уважение к памяти предков важнее, чем страхи современников. А некоторые попросту считают, что в эти последние дни нельзя отказываться ни от чего, что можно использовать в войне против Вирма. Одним из Рунных амулетов является Сокол-в-пылающем-небе. Это амулет диаметром с теннисный мяч, висящий	Hammer and Klaive (67)

	на красивой серебряной цепочке и украшенный переплетающимися глифами «сокол», «огонь» и «буря». Для активации фетиша необходимо потратить пункт гнозиса. После этого из амулета вылетает огненная птица и взмывает в небеса, где превращается в огненный дождь. Вокруг владельца фетиша создается безопасная зона, а все на расстоянии от 4 до 20 футов от него получают 5 уровней аггравированного урона, который можно поглощать при наличии такой способности.	
Cloud String (Поводок для облака)	Гнозис 6 Часто бывает так, что куда бы ни пришел путешественник, там одна и та же погода, независимо от привычного климата тех мест – как будто он привел погоду за собой. Поводок для облака позволяет на самом деле привести за собой погоду. Этот фетиш обычно делают из бечевки длиной не менее 20 футов, куда вселяют дух дождя. Активировав фетиш и завязав на нем узел, владелец может заарканить погоду в этом месте и перетащить ее куда-либо еще. Например, завязав узел посреди засухи, владелец фетиша может привести за собой жару в зону паводка и прекратить дождь. Или, наоборот, привести ливень, чтобы прекратить засуху или потушить лесной пожар. Главной проблемой остается скорость – с поводком нужно идти пешком. Воспользоваться транспортом или каким-то другим способом быстрого перемещения не удастся. Со стороны использование фетиша смотрится необычно. Узел висит в воздухе, а погода следует за владельцем фетиша, причем окружающие это замечают. Если вести за собой жару, окружающих бросит в пот, если облака – их заметят и невооруженным взглядом. Увести погоду значит обрушить на местность ее противоположность. Если увести жару из засушливого места, на него обрушится ливень, по силе пропорциональный бывшему зною. Сила фетиша имеет некоторые ограничения: нельзя привести дождь в пустыню Чили или жару в Антарктиду, равно как и нельзя забрать погоду оттуда. Однако в большинстве случаев этот фетиш чрезвычайно полезен, хоть и необычен.	Hammer and Klaive (67)
Reaching Manguare (Мангваре проникновения)	Гнозис 8 Изначально южноамериканский барабан*, получивший распространение среди всех бастет – и только бастет. Фетиш выдалбливается из целого бревна длиной 6 футов, в верхней его части делается щель для выхода звука. Такие барабаны всегда изготавливаются по два. В фетише обитает дух Вильда, и игра на мангваре создает временную Сферу-убежище (Den Realm) – необычайную ценность для бастет. С ее помощью бастет может входить в Умбру броском гнозиса, как будто делает «шаг в сторону». Несмотря на такую полезность, фетиш обладает значительными недостатками: он громоздкий, тяжелый и медленно активируется. Его не удастся использовать для экстренного побега в Умбру, но с его помощью можно создать оперативную базу для ведения длительных военных кампаний. Во времена Войны гнева, когда большие отряды бастет вступали в прямое столкновение с гару, эти фетиши становились стратегическими объектами, продвижение которых по мере наступления становилось первейшей целью.	Hammer and Klaive (70)
Wyrm Mask (Маска Вирма)	Гнозис 8 Эти фетиши используют практически только Уктена, ну и разве что бубасти и хатар. Это маски, состоящие из сотен мелких камушков, с креплением под подбородком и на лбу. В них обитают бейны. Бейнов почти всегда вселяют в маски с помощью запугивания и угроз, но, несмотря на это, само	Hammer and Klaive (72)

	существование таких фетишей большинство гару считают оскорбительным. Те из масок, куда бейнов вселили посулами и уговорами, являются оскорбительными и для Уктена с бубасти, но не для хатар. Надетая и активированная маска создает ауру ужаса, ощущаемую всеми созданиями Вирма, в глазах которых владелец фетиша становится могущественным противником, не уступающим по силе армии Вирма. Создания Вирма получают штраф -3 ко всем броскам, кроме бросков выносливости на поглощение урона. Для тех, кто не служит Вирму, маска выглядит еще страшнее, и они получают штраф -4 ко всем броскам. Несмотря на это, очень немногие решаются использовать маску против тех, кто не служит Вирму – это несмываемый грех, но некоторые Уктена испытывают по этому поводу сомнения.	
Questing Collar (Ошейник стремящегося)	Гнозис 7 Ошейник стремящегося (неодобрительно именуемый также «рабским ошейником») – один из наиболее жутких инструментов в распоряжении филодоксов. Этот предназначен укреплять власть закона и судить неблагонадежных, он создан из тяжелого железного ошейника, куда вселен какой-либо дух, способный при необходимости убить множество людей. В настоящее время этот фетиш встречается редко – тот тип испытаний, которому он служит, пугает всех. Филодокс публично приговаривает обвиняемого к испытанию и надевает на него ошейник. Испытание может быть выбрано так, чтобы послужить личным интересам филодокса или его септа. Ношение ошейника само по себе позорит жертву – это очевидный знак недоверия. Тот, кто носит ошейник, лишается 4 пунктов временной Чести (Honor). Однако если несправедливость применения ошейника очевидна, то временная Честь вернется к жертве вместе с некоторым количеством Славы (Glory) после завершения испытания. Если же ошейник надет заслуженно, то возвращение утраченного доверия займет гораздо больше времени. Также филодокс назначает срок, в течение которого необходимо пройти испытание. Обычно это 1 лунный месяц, но сложная задача может потребовать и больше времени. После этого филодокс активирует фетиш, который остается активным до завершения испытания или разрушения ошейника. По истечении срока фетиш раскалывается, а дух внутри него получает свободу и убивает тех, кто был близок носителю ошейника: членов семьи, друзей, детей и т. д. Однако духи, вселяясь в этот фетиш, практически всегда назначают табу: их нельзя будет использовать в несправедливых целях. Если филодокс использует этот фетиш для того, чтобы попросту расправиться со своим соперником, дух внутри сперва выполнит свои обязательства, уничтожив семью носителя ошейника, а затем придет за филодоксом. У духов свое понимание справедливости: если филодокс не заслужил права распоряжаться своей властью, то духам незачем его уважать – значит, нужно исправить ошибку…	Hammer and Klaive (79)
Powerful Pure Vessel (Могущественный сосуд чистоты)	Гнозис 8 В Темные века среди знати были распространены кубки из рога единорога. Такой кубок выявлял любой яд, который мог подсыпать в питье кандидат в узурпаторы. Естественно, настоящий рог единорода не так-то легко найти, поэтому многие аристократы умерли, испив из фальшивых кубков. Однако Дети Гайи умели создавать практически полные копии, часто одаривая тех владык, чье правление одобряли. Сосуд чистоты сделан из мягкой древесины. Внутри него,	Hammer and Klaive (84)

	в самой нижней точке дна, расположена стеклянная бусина. Хоть это и не уникальный фетиш, секрет его создания утерян (возможно, дух-предок Детей Гайи может знать его). Ныне существует не более 5 таких фетишей. Если налить в кубок воду, она станет противоядием и устранит яд в любом веществе, куда ее добавят (или которое положат в эту воду). Фетиш необходимо активировать при каждом наполнении кубка.	
Resounding Sword (Потрясающий меч)	Гнозис 6 Большинство фетишей Детей Гайи украшены довольно просто: скромность занимает важное место среди моральных идеалов этого племени, так что безвкусная показуха – не для них. Однако этот меч демонстративно нарушает традиции. Он искусно выкован из серебра и ярко сверкает, в металле выгравированы руны, которые затем заливают краской, делая их отчетливо заметными. Он привлекает внимание – в этом и смысл. Обитающий в мече дух землетрясения заставляет всех, кто видит меч, почувствовать боль от ран, которые он наносит. Продемонстрировав меч, можно поставить целую армию на колени. Если меч активирован и выполняется одно из следующих условий: - владелец меча нанес противнику два удара подряд, не получив ответного удара; - меч одним ударом снимает более 4 уровней здоровья; - меч наносит смертельный удар, – любой противник, в поле зрения которого находится фетиш, должен сделать бросок силы воли по сложности 7. В случае неудачи противник немедленно сдается или ретируется, не в силах сражаться с тем, чье превосходство настолько очевидно. К сожалению, фетиш неэффективен против тех, кто выше рангом, чем владелец меча. Фетиш наносит столько же урона, сколько и обычный меч. Он сделан из серебра, но внутри него не обитает дух войны, поэтому аггравированный урон он наносит только тем, кто уязвим к серебру.	Hammer and Klaive (84)
Shining Band (Сияющий ободок)	Гнозис 8 Один из наиболее драгоценных фетишей племени, дарующий дар пророчества. Это тонкий золотой ободок, тщательно изготовленный при участии как мужчины, так и женщины. Женщина должна создать его, а мужчина – быть первым, кто его наденет. При плавке золота в него погружают предмет из прошлого, предмет из настоящего и предмет из будущего. Далее ободка должны коснуться птица, рыба и заяц, после чего ободок оставляют на пшеничном поле на 1 день и 1 ночь. И, наконец, в ободок вселяют духа – это может быть дух птицы, рыбы или зайца. Надев ободок ясной ночью, активировав его и посмотрев на звезды, владелец фетиша может задать один вопрос. После этого Сияющий ободок начинает сверкать ослепительным светом, а рассказчик должен сделать тайный бросок гнозиса фетиша по сложности местной Преграды (Gauntlet). Чем больше успехов, тем конкретнее будет ответ. В случае неудачного броска фетиш больше никогда не даст своему владельцу ответов, потому утрачивает для него всякую ценность. Но даже в случае успешных бросков ободок отвечает лишь на 3 вопроса каждого владельца. Владелец неизбежно спросит о будущем, но многие Фианна считают, что ободок отвечает на один вопрос о прошлом, один о настоящем и один о будущем. Обычно к таким фетишам применимо столетнее правило Фианна – дух внутри фетиша получает свободу спустя сто лет. Возможно, еще осталось 3–4 таких ободка.	Hammer and Klaive (84)
Heritage Torc	Гнозис 8	Hammer and

(Гривна наследия)	Этот фетиш передают из поколения в поколение, при этом неизбежно создавая неразбериху и вражду с учетом запутанности происхождения в роду Фианна (без высокого Pure Breed (Чистота рода) бывает трудно доказать, кто является ближайшим потомком гару). Концы гривны сделаны в виде волчьих голов, а внутри обитает дух волка. После активации фетиш добавляет 5 точек дополнения Pure Breed (Чистота рода) – владельца гривны окружает аура благородства, в которой слилось величие всех славных героев в роду. Это потрясающая подмога для щенков, которые хотят снискать уважение, однако действие гривны длится лишь до тех пор, пока она не снята. Любой владелец этого фетиша наживает себе кучу врагов, которые хотят заполучить гривну. Что еще хуже, владелец гривны неизбежно падет в бою, а победитель заберет гривну, вынудив щенка мстить за гибель предка, чтобы вернуть сокровище, принадлежащее ему по праву.	Klaive (86)
Favor of Fenris (Благосклонность Фенрира)	Гнозис 7 Удача любит смелых, а Фенрир – сильных. Он презирает тех, кому нужна поддержка, и одаривает тех, кто преодолевает невзгоды в одиночку. Благосклонность Фенрира – это медный амулет на железной цепочке, на котором трижды выгравирован знак Фенрира. В амулете обитает дух-слуга Фенрира. Очень немногие имеют такой фетиш – это особая честь. При его изготовлении все броски идут по сложности +1, однако владелец фетиша немедленно получает 3 точки временной Чести (Honor) и 1 точку временной Славы (Glory). Рассказчик может запретить персонажам без соответствующей предыстории иметь такой фетиш. Кроме трех знаков Фенрира, на каждом амулете выгравирован символ, означающий либо «война», либо «танец», либо «зодчество». «Война» означает физические атрибуты, «танец» – социальные, «зодчество» – ментальные. Если владелец фетиша имеет 4 точки в каких-либо из соответствующих атрибутов, амулет после активации повышает их до 5. Если же владелец фетиша имеет 5 в каких-либо из соответствующих атрибутов, активированный амулет повышает их до 7. Так Фенрир вознаграждает сильных. Действие фетиша продолжается в течение сцены.	Hammer and Klaive (87)
Midnight Lightning (Полночная молния)	Гнозис 8 В 1759 г. в одной опытной, известной и могущественной стае Теневых владык каждый гару изготовил себе клейв ужасной силы, чье лезвие было черным как ночь, а дух внутри обладал яростью самого Деда Грома. Эти пятеро гару терроризировали слуг Вирма в Восточной Европе ровно 10 лет, пока в 1976 г. Вирм не вывел против них свои войска. Три дня и три ночи шел бой на щербатой вершине под проливным дождем, пока перед мощью Вирма не пал последний член стаи – ее вожак. Умирая, каждый гару отдавал свое оружие буре, и Дед Гром разнес их по разным уголкам мира. Связь между членами стаи была столь сильна, что клейвы стали ее частью Любой, кто держит в руках один из этих великих мечей, сразу же чувствует, где находятся четыре остальных. Также он узнает, кто их владельцы, как они чувствуют себя (нормальное самочувствие/боль/близость смерти), какие эмоции испытывают. Кроме того, несколько гару, вооруженных Полночными молниями, могут использовать друг с другом стайные тактики (pack tactics), даже если не являются членами одной стаи. Как и другие грандклейвы, этот фетиш бьет по сложности 6 и наносит сила+2 аггравированного урона. Несмотря на вороненую поверхность, мечи сделаны из серебра. В каждом из них обитает дух войны и дух-буревестник. Наконец, наносимые Полночной молнией раны незаметны. Урон наносится как обычно, штрафы от ран	Hammer and Klaive (90)

	действуют, и кровь льется из тех мест, куда ударил меч. Но кожа остается нетронутой, а жертвы умирают от кровопотери и шока.	
Storm Gauntlet (Перчатка бури)	Гнозис 7 Один из наиболее зрелищных фетишей гару, знак власти Теневых владык и поддержки Деда Грома. Перчатка бури сидит на руке свободно (и подстраивается под размер лапы гару при изменении формы). Сделана она из железа, а внутри нее обитает дух-буревестник. Буревестника посылает сам Дед Гром, если убежден в том, что фетиш достанется тому, кто его достоин. Обычно создатель Перчатки получает от Деда Грома поручение, которое тем или иным образом служит его целям. Отправка буревестника не гарантирует успешного создания фетиша – это лишь разрешение на попытку. Даже в неактивированном состоянии Перчатка бури пугает тех, кто ее видит. Любой, кто носит Перчатку, получает 3 точки временной Чести (Honor) (и лишается их, если больше не владеет фетишем). По железу бегают потрескивающие белые искры электрических разрядов, а воздух вокруг нагревается. После активации Перчатка становится невероятно впечатляющей. Из нее в землю бьют молнии, а каждый удар перчаткой сопровождается раскатом грома. Все, кто присутствует при активации Перчатки, должны сделать бросок силы воли по сложности 7, а в случае неудачи немедленно убегают (гару в случае неудачного броска впадают в лисье бешенство). Перчатка бури страшна не только на вид, но и как оружие. Каждая атака Перчаткой – это +3 кубика аггравированного урона и даже успешное парирование наносит +1 кубик аггравы противнику. Урон поглощаемый (если противник способен поглощать агграву). Большинство Теневых владык готовы убить за один из этих фетишей или пойти на коварство, чтобы похитить его. Владелец Перчатки – страшный противник. Само собой, при создании персонажа нельзя купить этот фетиш за очки дополнений. **Только для рассказчиков** Это как раз в манере Деда Грома – наказать того, кто послушно выполнил его поручение. Им он сообщит, что их усилий было недостаточно, не даст больше никаких объяснений и буревестника не пошлет. В конце концов, есть причина считать того, кто настолько доверчив, глупым и недостойным владеть мощью Перчатки бури. А вот те, кто осторожны и тянут с завершением поручения, пока им не пошлют буревестника, услышат довольный одобрительный смех Деда. Дерзость этих гару по нраву Деду Грому, потому что он знает: в бою с Вирмом дерзость – не порок. Гайя *нуждается* в тех, кто может ослушаться богов. Если ваши игроки этого не читали, для них может быть чертовски шокирующим узнать, что усилия не всегда вознаграждаются.	Hammer and Klaive (90)
Crystal Javelin (Хрустальное копье)	Гнозис 8 Слово праведника – закон, а деяния Серебряных клыков творятся на правах божьих помазанников. Многие годы племя правило остальными – не в силу традиции, но по воле Гайи, Луны и Сокола. И хотя главным символом власти остается грандклейв, хрустальное копье остается чрезвычайно популярным во многих кругах, особенно среди потомков римских Серебряных клыков, выходцев из патрициев. Несмотря на название, большинство таких фетишей делается из дерева, но наконечник должен быть прозрачным. Не обязательно хрустальным, но всегда прозрачным – сгодится как бриллиант, так и стекло.	Hammer and Klaive (93)

	Внутри него обитает джагглинг Луны. После активации дух наполняет наконечник лунным светом и превращает его в серебряный, благодаря чему он наносит гару и многим фера непоглощаемый аггравированный урон. Как и в грандклейвах, в этих хрустальных копьях обитает еще и второй дух – почти всегда это дух ярости или войны. Такие копья наносят аггравированный урон любым жертвам. Кроме того, наконечник копья сияет ослепительным лунным светом – попытки поразить владельца копья идут по сложности +2. Если копье метнуть, то оно, вонзившись, испускает вспышку чисто-белого света – все вокруг делают бросок Сообразительности+Бдительности (Wits+Alertness) по сложности 7, а в случае неудачи слепнут на 1 ход. Правила нанесения урона аналогичны таковым для копья.	
Helm of Svyatogor (Шлем Святогора)	Гнозис 8 Святогор, великан из славянских легенд, чем-то похож (хоть это и грустно) на нынешнее племя Серебряных клыков – когда-то великий воин, который устал, состарился и исчез из виду. Несмотря на верность сравнения (с чем без сомнения поспорят многие представители племени), шлем Святогора напоминает Серебряным клыкам о днях славы. Владелец шлема сам становится великаном – хотя бы метафорически. При его появлении мигает свет, а в окна врывается ветер, хоть снаружи и полный штиль. Присутствие шлема заставляет всех почувствовать его мощь, а врагов племени повергает в ужас. После активации фетиш вызывает делирий даже у сверхъестественных существ, включая гару. При этом делается оппозитный бросок гнозиса фетиша против силы воли тех, в чьем поле зрения находится шлем; гнозис бросают по сложности 7, силу воли – 8 (для врагов владельца фетиша) или 6 (для союзников владельца фетиша). Если на броске гнозиса набрано больше успехов, чем на броске силы воли, жертва впадает в Делирий. Из числа успехов на броске гнозиса отнимите число успехов на броске силы воли, затем отнимите полученное число от 10 – такой будет сила Делирия согласно таблице. Естественно, шлем способен менять форму, оставаясь на голове превращающегося гару. Иногда в фетише обитает дух предка Серебряного клыка, но чаще это дух великого создания Вильда, которое создатель фетиша одолел в бою один на один. Шлемы Святогора очень редки.	Hammer and Klaive (94)
Soldier’s Bag (Солдатская котомка)	Гнозис 7 Существует старая русская сказка о солдате с котомкой, в которую можно было поместить кого угодно. Ни одно существо не могло противиться команде лезть в котомку. Возможно, тем солдатом был кто-то из воинов Гайи. Или же кто-то услышал эту сказку, вдохновился и создал такую котомку для себя. Если последняя догадка верна, тому гару следовало бы дослушать сказку до конца. Солдат был настолько наглым, что сама смерть испугалась и не стала забирать его, ад отказался от него, а в раю его никогда не простят. Еще ни один гару не был проклят на вечное скитание по миру, но ведь никто и не пытался пленить саму смерть. Тот, кто первым рискнет это сделать (а ведь, без сомнения, чья-нибудь мелкая душонка бережет Котомку для того дня, когда встретится со смертью), к полной своей неожиданности будет обречен на вечное существование, полное боли, в мстительных когтях Вирма. Владелец Котомки активирует ее, выкрикнув команду для чего угодно или кого угодное в поле зрения. Жертву затягивает внутрь, и сопротивляться этому могут немногие. Оборотни и прочие существа, имеющие	Hammer and Klaive (94)

	наполовину духовную природу (фоморы, дроны, горгоны), могут сопротивляться броском гнозиса по сложности 7. Существа без гнозиса бросают силу воли по сложности 9. Духи бросают гнозис по сложности 9. Чаще всего Котомку используют, чтобы поймать духа и принудить его оказать единичную услугу. Этой услугой может быть использование одной из чар (Charms) духа или выполнение задания за владельца фетиша. Однако таким вымогателям стоит быть осторожными. Принуждение духа к оказанию услуги требует броска Харизмы+Запугивания (Charisma+Intimidation) по сложности 4, т. е. Котомка дает гару немалое преимущество. Но в случае неудачного броска и уж тем более ботча гару либо никогда больше не откроет Котомку, либо откроет – и столкнется с гневом заточенного там духа. Рассказчику предоставляется полная свобода в придумывании того, как это произойдет. Равно как не нужно бояться придумывать духов, которые, выполняя задачу против своей воли, ищут попутно способы отомстить. На практике это дает прекрасную возможность ввести новых антагонистов для любого владельца этого фетиша, как только он его использует. В Котомке обитает дух какого-либо хищного животного. Волки в особом почете.	
Thunder Stick (Гром-палка)	Гнозис 7 Вендиго хранят кости Вильда, и лучше всего об этом говорит Гром-палка – оружие, которое сильнее всего ошеломило гонцов Вирма, когда они впервые столкнулись с Вендиго. Это длинная украшенная трость, на которой 24 раза вырезан глиф, означающий «буря». В ней обитает очень редкий чистый дух Вильда, не имеющий имени и живущий только в центре смерча. Только самые опытные Вендиго знают, где его найти. При активации Гром-палка призывает нарастающую бурю или другой природный катаклизм. Единственный способ активировать фетиш – потратить пункт гнозиса. Одновременно с тратой пункта гнозиса владелец фетиша должен сделать бросок гнозиса по сложности 9, при этом он должен стоять абсолютно неподвижно. Каждые 10 минут делается повторный бросок гнозиса, и каждый полученный успех усиливает мощь катаклизма. Если Вендиго вынужден двигаться, он больше не может делать эти повторные броски. 1 успех – начинается дождь, 2 успеха – гроза со сплошной молнией, 3 успеха – гроза превращается в ливень, 4 успеха – ливень превращается в потоп. При 5 успехах ревет ураган, набежавшая волна сбивает всех с ног, каждые 3 минуты в соседние предметы бьет молния. Дополнительные успехи не усиливают бурю, но могут вызвать другие стихийные бедствия, такие как землетрясение или извержение вулкана – зависит от местности. Решение о стихийных бедствиях принимает рассказчик.	Hammer and Klaive (96)
Mind Snare Drill (Сверло, запечатывающее разум)	Гнозис 8 Этот жуткий фетиш представляет собой короткое тонкое сверло из кости, стекла или металла, к которому приделана большая массивная стеклянная рукоять. Стекло рукояти должно быть идеальным, без изъянов и пузырьков. Затем духа паука пленяют его собственной паутиной и насильно вселяют в фетиш, где дух впадает в полнейший стазис. После активации фетиш вгоняют сквозь кости черепа в мозг, где сверло высасывает разум. Единственные впечатления и ощущения, которые остаются у сознания жертвы, запечатанного внутри стеклянной рукояти, касаются того момента, когда ее разум был высосан сверлом. Ужас заключается в том, что обычно жертву в этот момент подвергают самым страшным пыткам, истязающим душу и тело, и фетиш заставляет жертву	Hammer and Klaive (98)

	вечно испытывать эти мучения. Фетиш остается активным в течение часа – чтобы высосать разум жертвы, ее за это время нужно убить. Единственный способ сопротивляться заточению в фетише – умереть до того, как его используют. Однако если рукоять разбить, дух жертвы получает свободу. Кроме того, если фетиш активировать повторно, он отпускает дух предыдущей жертвы, чтобы освободить место для новой. Танцоры Черной спирали редко используют Сверло дважды. Сверла создаются неестественным образом, поэтому редко требуют принесения обетов. Т. к. дух заточается насильно, всегда есть вероятность того, что фетиш станет проклятым[2]. В том случае если дух паука не впал в стазис, он может попытаться отомстить. Известно, что если коснуться некоторых подобных фетишей, в голове возникают нашептанные духом мысли насчет того, в кого можно бы вонзить Сверло.	
Flood Web (Расползающаяся паутина)	Гнозис 8 Эта прочная фетишная паутина создана кумоти – ананаси, служащими Вильду. Внутри нее обитает дух кролика или лозы. Паутина служит лишь одной цели – она растет. С ужасающей скоростью она выпускает новые нити и вплетает в себя соседние предметы. На открытом пространстве от нее толку мало, а деревья заставляют Паутину расти неправильно, образуя дыры и пустоты. Но вот в пещерах и туннелях это великолепное оружие: Паутина вплетает в себя все вокруг и быстро заполняет туннель, не оставляя места для движения, а часто – и для дыхания. После активации делается бросок фетиша гнозиса по сложности 7. Каждый успех означает неконтролируемый рост Паутины в течение минуты. Одного успеха достаточно, чтобы заполнить Паутиной средний пригородный дом, трех – небольшой торговый центр, пяти – огромную часть туннелей метро. Те, кто оказался посреди быстрорастущей Паутины, должны сделать бросок Сообразительности+Атлетики (Wits+Athletics) по сложности 9. В случае неудачного броска они получают 8 уровней (не кубов, а уровней!) аггравированного урона. Большинство людей тут же умирает, но некоторые сверъестественные существа могут выжить. Чтобы пробиться через Паутину, делается длительный бросок Силы+Атлетики (Strength+Athletics) по сложности 8: за каждый 5 успехов удается пройти расстояние, которое Паутина заплела в течение минуты. Однако если персонажу нужно просто пробиться из одного места в другое, это может потребовать меньшей работы. После того, как Паутина прекратила рост, ее можно резать и жечь: каждая нить похожа на липкую веревку и довольно неплохо горит. Главная сложность при создании фетиша заключается в плетении самой паутины. Паутина должна быть сплетена в том месте, где будет использована, и это неудобно. Плетение занимает 24 часа и не может быть ускорено усилиями нескольких пауков: сложная конструкция допускает участие лишь одного ананаси в ритуале. Если враг ожидает использования Паутины, то будет мешать ее плести, постоянно атакуя.	Hammer and Klaive (100)
Sun Spear Thrower (Солнечная копьеметалка)	Гнозис 7 Копьеметалка, она же атлатль, так же проста, как и гениальна. Это изогнутая деревяшка, которую держали как продолжение руки – правильно взмахнув ей, можно было метнуть дротик невероятно далеко, быстро и точно. Однако обладатель атлатля должен носить с собой еще и достаточное число дротиков для метания. Солнечная копьеметалка лишена этого минуса – она берет боеприпасы у самого Гелиоса.	Hammer and Klaive (105)

	Внутри Копьеметалки обитает дух солнца. После активации фетиш производит дротик, состоящий из чистого солнечного света. Дротик пролетает до 100 ярдов и наносит сила+2 аггравированного урона (и еще +2 кубика аггравы вампирам, если их, конечно, удастся найти днем). Вонзившись в жертву (или мимо нее), копье через некоторое время исчезает со вспышкой. Фетиш нельзя использовать ночью.	
Lots o' Whatever Bag (Мешок всякой всячины)	Гнозис 7 Выглядит фетиш скромненько – джутовый мешок, завязанный обрывком веревки. Внутри него обитает дух самки крысы – животного, умеющего размножаться с удивительной быстротой. То же происходит и с предметами в мешке – они начинают множиться. Каждую минуту содержимое мешка удваивается в количестве. Положите внутрь фетиша камешек, и через 10 минут у вас их будет больше тысячи – если, конечно, они еще будут вмещаться в мешок. Как только мешок наполнится, действие фетиша заканчивается. У фетиша огромное количество способов применения, и раткинам все они нравятся. Пусть мешок и не способен копировать драгоценные камни, драгметаллы и монеты номиналом больше четверти доллара, размножать четвертаки все равно прибыльнее, чем работать на кассе в тошниловке. А уж для хранения боеприпасов это самый лучший вариант. Но есть у Мешка и такой вариант использования, который ужаснет всех остальных перевертышей. Ведь Мешок не только размножитель, но и отличное вместилище для чего угодно. Налей в него воду – она не прольется, накачай воздуха – он не выйдет назад. И есть возможность, что в один ужасный день какой-нибудь раткин смастерит такой фетиш, найдет носителя смертельно опасной инфекции, передаваемой воздушно-капельным путем, и попросит его покашлять в Мешок. Раткинов, способных на это, очень много, так что даже хорошо, что раткины больше любят красть чужие фетиши, чем делать свои.	Hammer and Klaive (107)
Ripper Blade (Нож-потрошитель)	Гнозис 7 Это причудливое, но смертельное оружие. Осталось их очень мало. Для большинства рокеа этот фетиш слишком сложен, чтобы его понять, не говоря уже о том, чтобы создать такой. Считается, что первый Нож-потрошитель был создан посередником, рожденным под знаком темной воды – это редчайшие из рокеа. С тех пор у фетиша появилось с полдюжин копий, не более. Хотя по стандартам рокеа фетиш очень сложен, остальным перевертышам он покажется примитивным. Это два довольно тупых каменных ножа, соединенных длинной деревянной рукояткой. Внутри этой штуковины обитает дух войны. Дух войны делает примитивность фетиша несущественной. Нож бьет по сложности 8 и наносит после активации сила+4 аггравированного урона. Впечатляет то, что это оружие можно так или иначе использовать во всех формах. В хомиде, глабрусе и гладиусе им орудуют как большим двухконечным копьем, держа двумя руками. В чазмусе и сквамусе его держат в зубах и наносят прямые удары либо режут им, быстро поворачивая голову. Ни в одной из форм фетиш не является чем-то особенно удобным, отсюда и высокая сложность атаки. Тем не менее это мощное оружие, которое может использовать любой рокеа.	Hammer and Klaive (108)
Balance Charm (Амулет равновесия)	Гнозис 8 Инь-ян – знак динамического равновесия: две противоположные силы встречаются, напирают, но не могут одержать верх друг над другом. В этом кроется источник настоящей силы. Те, кто хочет познать настоящую силу, тратят жизнь на	Hammer and Klaive (108)

	достижение равновесия во всем. Те, кто торопится или хочет сжульничать, пользуются Амулетом. Амулет равновесия имеет небольшой размер, сделан из металла, украшен знаком инь-ян с обеих сторон и носится на цепочке на шее. Обитает в нем дух журавля. После активации дух приносит равновесие душе своего владельца: временные ярость, гнозис и сила воли одновременно поднимаются до максимума. При этом значение временного трайта может превысить значение постоянного. По истечении сцены у владельца фетиша остается по 1 временному пункту всех вышеуказанных трайтов – силы покидают оборотня после обладания таким количеством внутренней энергии. Даже если он потратил все пункты временного трайта, то все равно получает по единичке в них. Так соблюдается равновесие.	
Vulcan AEI 3.0 (Интерфейс Vulcan 3.0)	Гнозис 8 Это командный интерпретатор, установка которого позволяет владельцу контролировать любую систему под управлением программного/микропрограммного обеспечения. Более того, владелец фетиша может контролировать любую систему, если к ней есть сетевой доступ – это дает пользователю неограниченные возможности по управлению через Интернет. Управлять можно через сети сотовой связи, локальные сети, спутниковые подключения – любые сети, связывающие целевую систему с внешним миром. Интерфейс не позволяет управлять более чем одной системой одновременно и требует концентрации, однако обеспечивает тотальный контроль.	Apocalypse (213)
Wyldstone (Камень Вильда)	Гнозис 8 Камни Вильда – маленькие темные камушки, плавающие в пространстве Пределов Вильда (Wyld Reaches). При активации Камень светится и играет всеми цветами радуги, а его владелец получает возможность использовать чару (charm) Прорыв реальности (Break Reality), как если бы это был дар. Кроме того, Камень помогает перевертышам менять форму: ношение привязанного (attuned) камня снижает сложность бросков смены формы на 2.	Umbra revised (137) Umbra, the Velvet Shadow (38)
Sword of Fever (Меч лихорадки)	Гнозис 8 Этот меч из африканской стали воплощает в себе те барьеры из болезней, которые моколе-мбембе воздвигли вокруг Африки. Если меч хоть на сантиметр вынуть из ножен, он освобождает духов болезней, и наступает чума. Тот, кто обнажил меч, может назвать имя врага – и враг заболеет. Назвать можно имя целого народа. Однако дух болезни нельзя запереть. Болезнь распространяется так быстро, как только может, поэтому моколе много раз отказывались обнажать меч, чтобы чума не поразила их же кинфолков.	Mokole (70)
Pearls of Flood and Ebb Tide (Жемчужины прилива и отлива)	Гнозис 9 Эти жемчужины хранятся во дворцах драконов-королей на дне моря и управляют приливами и отливами. В них обитают джагглинги Луны. Владелец фетиша может использовать дар Call the Tide (Призыв прилива) с числом автоуспехов, соответствующих рангу.	Mokole (70)
Glass Shank (Стеклянный нож)	Гнозис 6 Этот фетишный нож создается путем при помощи духа переработки отходов из оконного стекла, которое было разбито вывалившимся из него человеком, который впоследствии скончался от полученных травм. Естественно, такое случается нечасто (преднамеренное выбрасывание людей из окна запрещено корпоративными теургами), поэтому это относительно редкий фетиш. Окровавленному стеклу придают форму чрезвычайно острого короткого тычкового ножа с четырехгранным крестообразным клинком. Таким ножом нельзя рубить и сложно резать – его используют для удара исподтишка.	Book of the City (120)

	Раны от него зияют и обильно кровоточат. После создания фетиша внутри стекла остается несколько прожилок крови. После каждого использования этих прожилок становится все больше, пока, наконец, нож не станет целиком цвета свежей крови. Хотя фетиш сделан из стекла, его не назовешь хрупким. При определенном усилии его можно разбить, но если его держит рука владельца, то нож не расколется – если только его не вонзают во что-то (или в кого-то) чрезвычайно твердое. Внутри фетиша обитает дух крови или стекла. Сложность атаки +2 из-за короткого клинка и неудобного угла укола, но урон составляет сила+3 аггравы.	
Shedding the Spirit Skin Necklace (Ожерелье из сброшенной змеиной шкуры)	Гнозис 7 Это высохшая змеиная шкура, украшенная причудливыми рунами. Фетиш позволяет владельцу убегать в Умбру, словно он является духом. Ожерелье переносит владельца в случайную область Умбры, которая обычно находится во владениях Вирма.	Valkenburg Foundation (55) Rage Across the Amazon (94)
Willowhip (Ивовая ветвь)	Гнозис 5 Фетиш выглядит как зеленая ивовая ветвь с листьями, однако неожиданно смертелен. Ветвь удлиняется до 18 футов и используется в качестве бича. Обмотавшись вокруг руки или ноги, ветвь начинает расти. За 3 хода ее ростки полностью оплетают оппонента, после чего Ветвь отсоединяется от жертвы, имея исходную длину. Пока идет оплетение, Ветвью пользоваться нельзя – в противном случае оплетение тут же прервется. Оплетенный противник оказывается полностью неподвижен. Успешный бросок силы по сложности 8 отменяет один ход роста Ветви, т. е. полностью оплетенная жертва должна сделать 3 броска, чтобы освободиться. В случае ботча жертва начинает задыхаться и умрет от удушья, если не освободится в течение 5 ходов.	Book of the Wyld (118)
Unicorn’s Ire (Ярость единорога)	Гнозис 8 Это могущественное фетишное копье выглядит так, будто сделано из гладкой слоновой кости, а его рукоять напоминает рог единорога. После активации оно наносит сила+5 аггравированного урона тварям Вирма и тем, кого затронуло его влияние. Тем, кто не несет в себе порчи, оно не может навредить, а проходит насквозь, не оставляя следа. В фетише обитает джагглинг Единорога.	Dark Ages – Werewolf (222)
Ring of the Elements (Кольцо стихий)	Гнозис 9 Это один из наиболее могущественных фетишей, который дает власть над 4 стихиями (воздухом, землей, огнем и водой). После активации фетиша гару становится неуязвим к атакам этими стихиями: факелы не жгут его, камни и даже стальные мечи не могут пробить его шкуру, утащить его под воду невозможно. Гару остается уязвим к когтям, клыкам и другому оружию (например, деревянным копьям). Для активации фетиша нужно потратить 2 пункта гнозиса. Эффект длится в течение сцены. Защититься им от серебра невозможно: серебро – лунный, а не земной металл. Говорят, что по воле Гелиоса кольцо не имеет также власти над золотом, однако никто еще не пытался проверить это, швыряясь в гару деньгами. Для создания кольца нужно вселить в кольцо элементалей всех стихий, что очень непросто с учетом их взаимной неприязни, особенно ненависти между элементалями огня и воды. Если в каэрне появляется один из таких фетишей, у Хранителя знаний найдется песня в честь легендарных исканий, приведших к этому.	Werewolf the Dark Ages (120)
Lionfang (Львиный клык)	Гнозис 8 Львиный клык похож на Кинжал из клыка, но вырезан из кости ужасного зверя. Говорят, что секрет создания этих	Werewolf the Dark Ages (120)

	фетишей был украден у бастет. Львиный клык может быть любым оружием – мечом, палицей или секирой – но в любом случае это тяжелое оружие, которое даже силач может удержать только двумя руками. Для того, чтобы использовать Львиный клык в бою (сила+4 аггравированного урона, сложность 7), нужна сила 5 и выше. Удар Львиным клыком добавляет +2 автоуспеха к броску на повреждение. Если фетиш активирован, это еще +2 автоуспеха. В фетише обитает дух льва, войны, смерти или мифического ужасного зверя.	
Ice Blade (Ледяной нож)	Гнозис 8 Это оружие, сделанное из голубого льда Арктики, является драгоценным фетишем Серебряных клыков и Фенрисов. После создания фетиша лед не может сломаться или расплавиться. Ледяной нож наносит сила+3 аггравированного урона, сложность 6. Кроме того, его холод отнимает пункт временной силы воли жертвы. Для создания фетиша нужно содействие духа льда или зимы, а лед должен быть из Умбры или с Крайнего севера. Фетиш может быть сделан в виде копья или секиры. Некоторые древние Ледяные ножи пропитаны духовной силой своих бывших владельцев и населены дополнительными духами. Они могущественнее обычных Ножей и имеют имена, такие как Зимняя стужа, Северный ветер, Ледяная борода.	Werewolf the Dark Ages (119)
Harp of Enchantment (Чарующая арфа)	Гнозис 6 Этот музыкальный инструмент можно встретить только в могущественных каэрнах. Активированная Арфа издает прекрасные неземные звуки, которые умелый музыкант может использовать для создания впечатляющих эффектов. Каждый успех на броске активации снижает на 1 сложность всех социальных бросков между членами септа до конца сцены, даже если музыкант прекратил играть. Также можно загипнотизировать одного из слушателей, и он будет беспомощно покачиваться в такт музыке, пока не сделает успешный бросок силы воли по сложности 9. Говорят, что некоторые Арфы обладают и другими дополнительными эффектами, которые активируются исполнением определенной мелодии. Для создания Чарующей арфы нужно вселить в нее дух музыки или эмоции. В некоторых Арфах обитают духи певчих птиц и насекомых.	Werewolf the Dark Ages (119)
Dreamcaller (Зов Грёзы)	Гнозис 8 Это рог из кости (или слоновой кости), в который надо подуть, чтобы открыть путь из материального мира в Грезу. По этому пути можно идти в обоих направлениях: гару может отправиться в Грезу, а оттуда в наш мир могут прийти духи снов и кошмаров. Зов Грезы непредсказуем, и лишь мудрейшие из гару осмеливаются владеть им. Путь существует в течение минуты за каждый успех на броске активации. В фетише обитают различные духи Грезы.	Werewolf the Dark Ages (119)
Lightning Spear (Копье-молния)	Гнозис 6 После активации древнее копье, брошенное во врага, превращается в электрический разряд. При попадании оно наносит 4 кубика аггравированного урона и само возвращается в руку владельца, вновь превращаясь в копье.	Fianna (50)
Wotan’s Spear (Копье Вотана)	Гнозис 7 Могучее копье, наносящее аггравированный урон (сила+5) и ранящее только слуг Вирма. Владельцу оно дает возможность использовать дар Чутье Вирма. Бросок копья не получает штрафов за расстояние: если врага можно увидеть, его можно и поразить.	Get of Fenris 2 (50)

	Известно два таких копья.	
Bouncing Rock (Прыгающий камень)	Гнозис 7 Это камушек, который несколько лет пролежал в реке и стал гладким. При правильном броске он способен отскакивать от препятствий и поражать нескольких противников. Делается бросок Ловкости+Атлетики (Dexterity+Athletics) по сложности 8. Число успехов определяет число целей, об которые ударится Камень. Затем делается бросок на попадание по сложности 8 – при наличии хотя бы одного успеха все цели будут поражены. Камень наносит сила+1 урона и возвращается в руку владельца, если поразил хотя бы одну цель.	Ways of the Wolf (54)
Heart of Midnight (Сердце полуночи)	Гнозис 8 Это черный драгоценный камень, который защищает своего владельца от любых даров, требующих броска или траты гнозиса. Кроме того, он позволяет владельцу не тратить гнозис (но не мешает делать броски гнозиса). Естественно, он требует привязки (attune) к владельцу. Сердца полуночи можно найти только в Бездне. Некоторые говорят, что эти фетиши призваны лишить гару связи с их духом, как запланировал Вирм.	Umbra the Velvet Shadow (30) Umbra revised (137)
Brood Spear (Копье выводка леди Чарисс)	Гнозис 6 Это жуткое оружие используется только выводком леди Чарисс и не может быть создано смертными перевертышами. на использование кем-то, кто слегка больше гару в форме кринос. Копье имеет серебряный наконечник, увеличивает Ближний бой (Melee) владельца на 1 и наносит сила+3 урона. Если на броске попадания получено 5 и более успехов, копье пронзает жертву и лишает ее действия на следующем ходу. Активированное копье горит серебряным пламенем, нанося дополнительную аггравированную рану при каждом ударе. Прим. перев.: во второй редакции это фетиш 4 уровня, а урон составляет сила+4. +1 к Melee, +1 рана от пламени и пронзание также в силе.	Umbra the Velvet Shadow (68) Umbra revised (140)
Sprite Chewer (Правилка для духов)	Гнозис 8 Падший теург Ригель владеет уникальным устройством, позволяющим «перепрограммировать» духов – он изобрел его вскоре после предательства. Фетиш не такой уж и портативный – он приобретает форму домашнего настольного компьютера с большим монитором (в настоящее время имеет вид iMac – Ригель достаточно хорош в качестве теурга и сумел переносить духов из корпуса в корпус по мере технологического прогресса). Этот компьютер умеет ловить, связывать и изменять духов. После активации фетиш позволяет провести обряд призыва, не пересекая Преграду (Gauntlet). Призывать можно только духов, связанных с электричеством и/или паутиной Вивер. Над любым из призванных духов можно провести обряд связывания, при этом фетиш добавляет владельцу 2 пункта силы воли. Потратив пункт гнозиса, владелец фетиша может подвергнуть призванного и связанного духа дару теургов Податливый дух. Теоретически теург, получивший доступ к заметкам Ригеля и другим данным по Правилке, сможет создать другой подобный фетиш. Для этого нужно поселить в одном корпусе духов Вильда и Вивер, что звучит просто невыполнимо.	Subsidiaries – a Guide to the Pentex (113)
Ice Klaive (Ледяной клейв)	Гнозис 7 †Это серебряный ритуальный кинжал, который не превышает по размеру обычные клейвы, но наносит аггравированный урон, подобный таковому у грандклейва (сила+4), по сложности 6. Кроме того, после активации он наносит дополнительный уровень неаггравированного урона (обморожение).	Rage Across the Heavens (132)

	Фетиш происходит из холодного царства Неригала (Nerigal) и вмещает в себя одного из его воинственных духов.	
Zarok's Spirit Crown (Корона призраков Зарока)	Гнозис 7 †Это металлический ободок, который при активации добавляет 2 кубика к броскам харизмы владельца, связанным с духами Умбры. Духи благосклонно относятся к нему и всячески готовы помочь, в том числе драться на его стороне и расспрашивать других духов. Ношение Короны в течение более чем одной сцены приводит к ослепляющей головной боли, которая усиливается, пока гару не снимет фетиш хотя бы на 48 часов. Внутри фетиша обитает младший дух Зарока (Zarok).	Rage Across the Heavens (132)

*Большинство фетишных барабанов для своей активации требует броска Ловкости+Исполнения (Dexterity+Performance) по сложности, равной значению гнозиса фетиша (Werewolf Players Guide, стр. 126). Бросок может быть продолжительным: чем больше набрано успехов, тем ровнее ритм. Игра на тяжелых барабанах требует не ловкости, а силы. Долгая игра на барабанах – не ловкости, а выносливости.

[1]Очевидный фургончик из «Скуби-Ду».

[2]Проклятые фетиши отписаны в Hammer and Klaive, стр. 59.
«Игровая механика не учитывает возможность фетиша стать проклятым, будь то непослушание уже вселившегося духа или результат неудачно проведенного обряда фетиша. Это сделано преднамеренно: тщательное отслеживание ежедневного ухода за фетишем – это очень скучно, так что пусть рассказчик сам определит, насколько строгими или вольными должны быть правила. В общем случае фетиш становится проклятым, когда для рассказчика очевидно, что с фетишем плохо обращаются. Естественно, духи, которых заточили в фетиши силой, бунтуют чаще, чем те, кого умоляли о вселении.
Кроме того, причиной превращения фетиша в проклятый фетиш может стать порча. Давно утраченный клейв, найденный между ребер сраженной твари Вирма посреди покинутого, но все еще мощного улья, за эти годы мог быть тронут порчей. Фетишное оружие, чересчур часто омываемое кровью невиновных, может обзавестись неприятными привычками. Опять же, это интересный поворот сюжета, и не нужно превращать его в очередную скучную механику».
То, как сопротивляется проклятый фетиш, определяет рассказчик, но обычно это повышение сложности броска активации или штрафы на броски, связанные с использованием фетиша. Например, проклятое оружие может вырываться из рук владельца, тем самым уменьшая его запас кубиков на броски фехтования (Melee). Сопротивление должно причинять неудобства, но не быть фатальным: поистине страшные проклятья нужно приберечь для завязки сюжета.

†Эти фетиши можно получить только в результате взаимодействия с инкарнами планет или их духами-служителями. Сами персонажи не могут создавать такие фетиши.